A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remov

PRINTED IN JAPAN

KEMCO

NES-3S-SWE/SWE

Shadowgate™

INSTRUCTION BOOKLET

KEMCO

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

This seal is your assurance that NINTENDO® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

Game-Pak (NES-GP) SHADOWGATE™ is a trademark of ICOM Simulations, Inc. and is used with permission. Licensed in conjunction with JPI. ©1987, 1989 ICOM Simulations, Inc. ©1989 KEMCO

SWEDISH

TÄNK PÅ DET HÄR

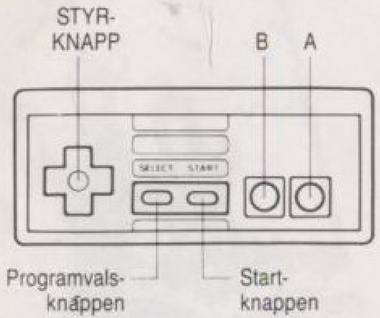
- Se till att TV-spelet är avstängt innan Du sätter i eller tar ur spelkassetten.
- Spelkassetten är precisionstillverkad och innehåller komplicerad elektronik. Utsätt den inte för stötar eller extrema temperaturer. Försök inte att öppna kassetten.
- Rör aldrig vid kassettens kontakter och låt dem inte bli fuktiga.
- Om Du spelar länge bör Du ta en paus på åtminstone 10—15 minuter varannan timme.
- Koppla inte TV-spelet till TV-apparater med front- eller back-projection (storbilds-TV) eftersom man i så fall kan få problem med efterbilder på skärmen.

INNEHÅLL

Inledning 3
Handkontrollen 5
Hur spelet går till 6
Skärmfönstret 7
Kommandofönstret 8
Olika kommandon 9
Spara 13
Tips 13
Ladda sparat spel 13

Som den siste i raden av Skungar är du den ende som kan hindra den onde Lord Warlock från att släppa lös ondskans vilddjur över landet. Ditt uppdrag är att genomsöka borgen Shadowgate

med dess hemliga lönnvägar. kollapsade golv och beväpnade varelser. Ditt mod och din klokhet hjälper Dig att klara uppgiften . . . men ett bra svärd kan också vara bra att ha.



HANDKONTROLLEN

Endast Handkontroll 1 används i spelet.

Styrknappen
Används för att flytta markören över skärmen.

Programvalsknappen
Används för att få ledtrådar.

Startknappen
Används för att starta spelet och för att få ledtrådar när spelet väl har börjat.

A-knappen
Används för att bekräfta de val som markerats med markören. Används också för att läsa nästa sida av ett meddelande.

B-knappen
Används inte.

HUR SPELET GÅR TILL

Du börjar så här
Tryck på Startknappen när Du ser borgens portar.

Val av startposition
När Du tryckt på Startknappen visas tre möjliga startpositioner på skärmen. När Du spelar för första gången är alla startpositioner tomma. När Du kämpar Dig fram genom äventyret kan Du spara Din position hur ofta Du vill, så att Du vid senare tillfälle kan återvända direkt till den sparade positionen utan att behöva börja från början.

De tre startpositionerna gör det möjligt för tre äventyrare att spela var sin position. Använd Styrknappen för att flytta markörsvärdet till önskad position. Eftersom Du nu spelar för första gången, börjar spelet utanför borgens portar.

Ditt mål:

Din uppgift är att genomsöka borgen och hindra den onde lord Warlock från att kasta sin mörka skugga över landet. Om Du har oturen att stryka med under spelets gång, har Du ändå möjligheten att bli återuppväckt så att Du kan fortsätta där du "slutade".

Spelskärmen:

Spelskärmen har flera fönster:

Använd Styrknappen för att flytta runt markören på skärmen. Tryck på A-knappen för att markera ett val.

SKÄRMFÖNSTRET:

Skärmfönstret visar hur det ser ut på den plats i borgen där Du befinner Dig. I det här fönstret kan Du se rum med dörrar och föremål som kanske kan vara till nytta.

KOMMANDOFÖNSTRET:

Med hjälp av Kommandofönstret kan Du manipulera föremål i Skärmfönstret. För att verkställa ett kommando flyttar Du markören till det kommando Du valt och trycker på A-knappen. Fyrkanten till vänster om kommandot blir svart för att markera Ditt val. Därefter flyttar Du markören till det föremål i Skärmfönstret som Du vill att kommandot skall verka på, och trycker på A-knappen. Ibland ersätts Kommandofönstret av en text som ger Dig värdefull information. För att läsa en eventuell fortsättning på texten, trycker Du på A-knappen igen.

Exempel: För att undersöka borgens port flyttar Du först markören till TITTA i Kommandofönstret och trycker på A-knappen.

Därefter flyttar Du markören så att den pekar på porten i Skärmfönstret och trycker på A-knappen. Kommandofönstret försvinner tillfälligt och istället kan Du läsa en beskrivning av porten:

När Du läst färdigt trycker Du igen på A-knappen för att få tillbaka Kommandofönstret. Kommandot TITTA är fortfarande markerat så att Du kan välja andra föremål genom att peka på dem och trycka på A-knappen. Övriga kommandon används på motsvarande sätt.

KOMMANDON:

Här följer en förteckning över tillgängliga kommandon:

TITTA

Med det här kommandot undersöker Du föremålen i Skärmfönstret. Det här är bästa sättet att skaffa sig information om borgen och hjälper Dig att bestämma vilka föremål som är viktiga, och vilka som inte är det.

TAG

Använd det här kommandot för att plocka upp olika föremål. När Du tagit ett föremål dyker det upp på Din Saklista (mer om det längre fram).

ÖPPNA

Används för att öppna dörrar, kistor och annat. Kan också användas för att öppna lönnpassager. Kom ihåg att alltid öppna en dörr först innan Du försöker gå igenom den.

STÄNG

Används för att stänga det som öppnats.

ANV.

Med det här kommandot (ANV. = ANVÄND) kan Du använda något av de föremål som Du plockar upp. De föremål som Du bär med Dig finns listade på Saklistan. För att använda ett föremål väljer Du först kommandot ANV. Därefter flyttar Du markören till det föremål på Saklistan som Du vill använda och trycker på A-knappen. Om det föremål Du valt skall användas på ett annat föremål, flyttar Du markören till Skärmfönstret och markerar det som Du vill att det valda föremålet skall användas på eller mot. På detta sätt kan Du t ex använda ett spjut mot ett monster. Kommandot är också bra om Du själv skulle behöva äta eller dricka.

SLÅ

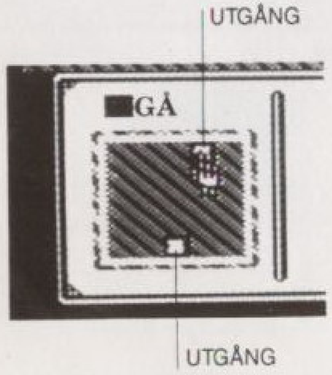
Använd det här kommandot för att slå ett kraftigt slag mot ett monster eller mot något föremål.

LÄMNA

Kommandot låter Dig lämna ett föremål på den plats där Du befinner Dig. Du kan behöva göra det för att lätta Din packning, eller för att göra Dig av med saker som inte längre behövs.

TALA

Använd kommandot TALA för att använda magi eller för att prata med varelser som Du kan stöta på under äventyret.



GÅ

Används för att förflytta Dig i borgen. Flytta först markören till GÅ och tryck på A-knappen. Därefter markerar Du vart Du vill gå genom att flytta markören till den utgång Du vill använda. De utgångar som finns visas i rutan nedanför GÅ-kommandot. I rutan ser Du Din position sedd rakt uppifrån. Du kan också markera valet av utgång

genom att peka med markören i Skärmfönstret och trycka på A-knappen. Var gång Du kommer till ett nytt ställe, får Du en beskrivning av omgivningen.

KORT:

I Kortfönstret ser Du en förteckning över vilka föremål som Du bär med dig. Du kan bara se ett kort i taget. Använd Upp- och Ned-rutorna för att växla mellan korten.

MIG:

Med hjälp av Mig, kan Du använda föremål på Dig själv. Om Du t ex vill ta på Dig kappan, väljer Du kappa från Sakkortet. Därefter måste Du bestämma vad kappan skall användas på. Peka med markören på Mig, och tryck på A-knappen. Och vips . . . så har Du kappan på Dig.

SPARA:
Du kan spara Din position med alla föremål Du bär med Dig, så ofta Du vill. När Du spelar nästa gång kan Du enkelt återvända till den plats Du sparat.

Tips:
Om Du inte vet vad Du skall ta Dig till, kanske Du kan få lite hjälp om Du trycker på Start- eller Programvalsknappen. Om Du kan få hjälp där Du befinner Dig, visas hjälptexten i Textfönstret. När Du läst färdigt trycker Du på A-knappen.

Ladda ett sparat spel:
Du kan ladda ett sparat spel när som helst. När Du tryckt på Startknappen för att börja spelet, väljer Du den position där Du tidigare sparat Ditt spelläge. Sedan har Du tre möjligheter:

FORTSÄTT innebär att Du fortsätter att spela det sparade spelet.

SLUTA innebär att Du annullerar Ditt val.

NYTT SPEL betyder att Du väljer att börja spela från början. Men om Du väljer det här alternativet, raderar Du den spelposition som Du sparat tidigare!

⚠ OBS ⚠

ANVÄND INTE TV-APPARATER MED FRONT- ELLER BACK-PROJEKTION.

Använd inte TV-apparater med front- eller back-projektion när Du spelar Nintendo TV-spel. TV skärmen kan skadas permanent om du visar stationära bilder eller mönster under en längre period. Nintendo kan inte hållas ansvarigt om din TV skadas. Denna effekt beror inte på att det skulle vara något fel på TV-spelet eller på spelkassetterna; andra stillbilder från video eller TV-sändningar kan ge liknande skador. Kontakta TV-försäljaren för ytterligare information.

ADVARSLER

1. Dette Nintendo system er et meget fint instrument. Undgå at udsætte det for ekstreme temperaturer. Forsøg aldrig at skille det ad.
2. Undgå at røre ved kontakterne bag på spillet med fingrene eller gøre dem våde, det kan ødelægge det.
3. Rens ikke kassetten med rensevæsker så som terpentin, benzin, alkohol eller lign.
4. Hvis du spiller i lang tid, anbefaldes en pause på 10—15 minutter, efter hver 2. time for dit helbreds skyld.

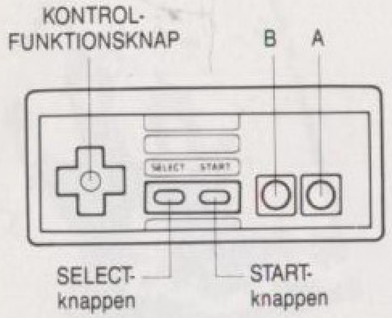
INDHOLD

Introduktion 17
Brugervejledning/joystick dele 19
Sådan spiller du 20
Et udsigtsvindue 21
Et udsigtsvindue 22
Kommandoer 23
Gemmekommandoer 27
Tips 27
Genoptage et gemt spil 27

Som den sidste i rækken af konger, er du i besiddelse af styrken til at forhindre den onde Warlock Lord i at løfte Behenoth og slippe det løs over land.

Dit eventyr ligger indenfor Slottets Skyggemure med

dets hemmelige korridorer, gulve der styrter sammen og bevæbnede monstre. Dit mod og visdom vil føre dig gennem . . . men et godt sværd vil være nyttig.



NAVNE PÅ JOYSTICKDELE OG BRUGERVEJLEDNING

Det bruges kun Joystick 1 i dette spil.

Kontrolfunktionsknap
Bruges til at flytte markøren på skærmen.

SELECT-knappen
Bruges til at få fingerpeg.

START-knappen
Bruges til at starte spillet og få fingerpeg, når spillet er begyndt.

A-knappen
Bruges til at lave et valg med markøren. Bruges også til at læse næste del af en besked.

B-knappen
Bruges ikke.

SÅDAN SPILLER DU

Start spillet
Når slotsporten kommer fem, tryk på START for at begynde spillet.

Vælg Fil:
Efter at havde trykket på START for at begynde spillet, vil du se en liste over tre mulige filer. Når du først begynder dit eventyr, vil hver af disse filer blive markeret med et NEW der indikere, at det er et nyt eventyr. Eftersom du kommer frem i spillet, kan du gemme din nuværende position, så du kan vende tilbage til dit spil senere hen.

De tre filer lader tre forskellige spillere fortsætter deres eget eventyr. Brug kontrolfunktionsknappen til at flytte sværdet til den fil, du gerne vil bruge. Eftersom det er et nyt spil, vil du nu se slottets indgang foran dig.

Målet:
Du må udforske slottets dybder og forhindre at den onde Warlock Lord i at bringe mørke over landet. Hvis du er så uheldig at blive dræbt på dit eventyr, vil du have muligheden for at genoptage dit eventyr, hvor du forlod det.

Spil spillet:
Din spilleskærme er sammensat af adskillige vinduer:

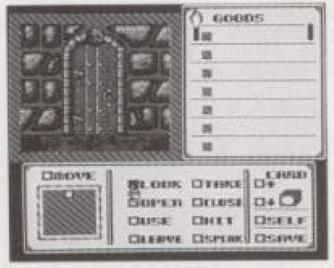
Brug kontrolfunktionsknappen til at flytte markøren på skærmen. Tryk på A-knappen for at vælge.

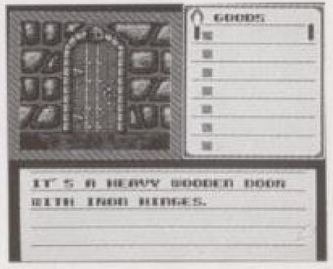
UDSIGTSVINDUET:
Når du går gennem slottet, vil udsigtsvinduet vise din nuværende placering. I dette vindue kan du se alle døre eller objekter, der kan være i brug.

KOMMANDOVINDUE:
Kommandovinduet lader dig manipulere objekter i udsigtsvinduet. For at slette en kommando, flyt markøren til din valgte kommando og tryk på A-knappen. Kassen ved siden af kommandoen vil blive fyldt ud. Derefter, flyt markøren til objektet i udsigtsvinduet, du gerne vil spille på, og tryk på A-knappen. Kommandovinduet vil nogle gange blive erstattet med et tekstvindue, der giver dig værdifulde informationer. For at læse næste del af beskeden, tryk på A-knappen.

For eksempel, for at undersøge døren til slottet, flyt markøren til LOOK kommandoen i kommandovinduet, og tryk på A-knappen:

Derefter, flyt markøren så at den er oven døren i udsigtsvinduet og tryk på A-knappen. Kommandovinduet vil så midletidig blive erstattet af en beskrivelse af døren:





Du kan trykke på A-knappen, når du er færdig med at læse beskrivelsen. Dette vil bringe kommandovinduet tilbage. LOOK kommandoen vil stadig være den valgte funktion, så du kan fortsætte med at undersøge andre objekter ved at pege på dem og trykke på A-knappen. De andre kommandoer kan bruges på samme måde.

KOMMANDOERNE:

Underneden er der en beskrivelse af hver af de disponible kommandoer.

LOOK

Denne kommando tillader dig at undersøge objekter i udsigtsvinduet. Dett er den bedste måde at få informationer på, når du udforsker slottet. Det vil hjælpe dig til at beslutte, hvilke objekter der er vigtige.

TAKE

Brug denne kommando til at samle objekt op. Efter at have taget et objekt, vil den komme frem på Goods kortet (mere om det senere).

OPEN

Bruges til at åbne døre, kasser og andre containere. Det kan også bruges til at åbne hemmelige passager. Husk, at åbne døre, før du prøver at gå igennem dem.

CLOSE

Bruges til at lukke objekter der har været åbne.

USE

Denne kommando lader dig bruge det objekt, som du bærer. Det objekt du bærer er opført på Goods kortet. For at bruge et objekt, vælg først USE kommandoen. Dernæst, flyt markøren til det objekt du ønsker at bruge på dit Goods kort, og tryk på A-knappen. Hvis dette objekt skal bruges på et andet objekt, kan du flytte markøren ind på udsigtsvinduet for at vælge det objekt, der skal peges på. På denne måde kan du for eksempel bruge et spyd mod et uhyre. Denne kommando kan også bruges til at konsumere føde og drikkevare.

HIT

Brug denne kommando til at slå et kraftfuldt slag mod et uhyre eller objekt.

LEAVE

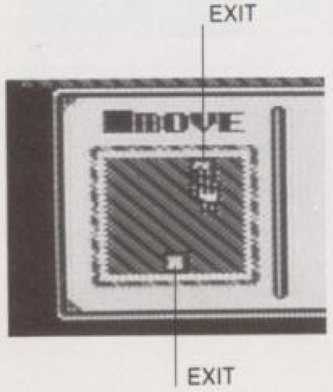
Denne kommando lader dig smide et objekt ved din nuværende position. Du kan gøre dette for, at lette din bagage eller for at smide en ting, der ikke længere er nyttig.

SPEAK

Brug denne kommando til at forhekse og tale med væsner du møder undervejs på dit eventyr.

MOVE

Denne kommando tillader dig at gå gennem slottet. For at bruge Move kommandoen, skal du først flytte markøren til Move kommandoen og trykke på A-knappen. Du kan så specificere, hvor du gerne vil flytte hen ved at placere markøren over en af de ledige udgange. De ledige udgange vises i kassen under Move kommandoen. Dette er et udsigtsbillede set ovenfra, der viser din nuværende position. Du kan også specificere, hvor du vil flytte til ved



at flytte markøren til den ønskede udgang og trykke på A-knappen. Hver gang du flyttet til en ny position, vil du få en beskrivelse af dine omgivelser.

THE CARDS:

Card vinduet viser en liste over de ting, du bærer på. Kun et af kortene i stakken er synligt af gangen. Du kan bruge op og ned pile kasser til at ændre kort.

THE SELF BOX:

Self kassen lader dig bruge et objekt på dig selv. For eksempel, for at tage en frakke på, brug først USE kommandoen. Dernæst, vælg frakken på Goods kortet. Du vil nu blive spurgt, hvad frakken skal bruges på. Du kan så markere på Self kassen og trykke på A-knappen. På denne måde kan du tage frakken på.

THE SAVE COMMANDO

Du kan gemme din nuværende status ved at vælge Save kommandoen. Dette gør, at du kan genoptage dit eventyr en anden gang.

Få tips:

Hvis du sidder fast, kan du trykke på START eller SELECT-knappen. Hvis der er nogle tips, vil du kunne se dem i tekstvinduet. Når du er færdig med at læse tippet, tryk på A-knappen for at gå tilbage til kommandovinduet.

Genoptage et gemt spil:

Du kan genoptage et gemt spil til enhver tid. Når du har trykket på START-knappen, vil du få dit eventyr, vælg den fil, du tidligere har gemt dit spil på. Du vil nu få tre valgmuligheder:

CONTINUE lader dig genoptage et tidligere gemt spil.

EXIT lader dig slette dit valg.

NEW GAME lader dig starte dit eventyr helt fra begyndelsen. MEN, dette vil slette dine tidligere gemte spil.

⚠ ADVARSEL ⚠

BRUG IKKE DERES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PÅ PROJEKTION TV SYSTEMER.

(Projektion TV anvendes ofte i fly, samt på store væg skærme.) Undgå helt at spille på Deres projektion TV, da dette kan forårsage varige skader på skærmen.
Nintendo frasiger sig ethvert ansvar i forbindelse med eventuelle skader, opstået ved spil på projektion TV.
Der er ingen fejl i Deres NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, alle der anvender sig af samme teknik som NINTENDO (Computerspil og lign.), kan forårsage samme skader på Deres projektion TV. Kontakt venligst TV fabrikken for yderligere information.

PELIVAROITUKSET

1. Tämä Nintendo Entertainment System, on erittäin herkkä laite. Älä säilytä sitä liian kuumassa, äläkä koskaan kolhi sitä. Älä koskaan pura sitä mistään syystä.
2. Älä milloinkaan koskettele liittimiä paljain käsin tai kastele niitä. Se voi vahingoittaa laitettasi.
3. Älä puhdista koteloa minkäänlaisilla liuottimilla, kuten tinnerillä, bentseenillä, spriillä tms.
4. Jos pelaat pitempään, pidä 10—15 minuutin tauko joka 2 tunnin kuluttua omaksi parhaaksesi.

SISÄLLYS

Peliesittely 31
Peliohjaimen käyttö ja osat 33
Pelaaminen 34
Näkymäruutu 35
Käskyruutu 36
Käskyt 37
Säästökäsky 41
Pelivihjeet 41
Pelatun pelin uusinta 41

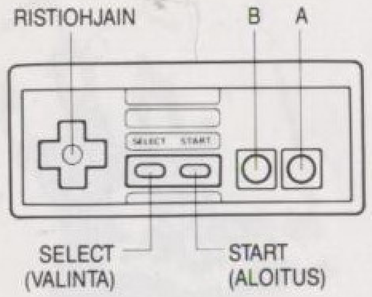
Viimeisenä kuninkaiden jälkeläisistä vain sinulla on hallussasi voima, joka estää pahan Warlockin Lordin herättämästä Hirviötä ja päästämästä sitä valloilleen.

Sinun tehtäväsi odottaa sinua

Varjojen Linnassa, jossa on salakäytäviä, pettäviä lattioita ja aseistettuja oljoita. Sinun rohkeutesi ja viisautesi vie sinut voittoon, mutta kunnon miekka on myös tarpeen.

PELIOHJAIMEN KÄYTTÖ

Vain peliohjainta 1 käytetään tässä pelissä.



Ristiohjain
Käytetään osoittimen siirtämiseen ruudussa.

SELECT-näppäin (Valinta):
Käytetään vihjeiden lukemiseen.

START-näppäin (Aloitus):
Käytetään pelin aloittamiseen ja vihjeiden lukemiseen pelin alettua.

A-näppäin:
Käytetään osoittimella suoritetun valinnan varmistamiseen. Käytetään myös sanoman toisen osan lukemiseen.

B-näppäin:
Ei käytössä.

PELAAMINEN:

Pelin aloitus:
Kun linnan portti ilmestyy ruutuun, paina START-näppäintä aloittaaksesi pelin.

Pelin valinta:
Kun olet painanut START-näppäintä pelin aloittamiseksi, näet kolme valintamahdollisuutta. Kun aloitat pelin ensi kertaa, jokainen näistä valinnoista merkitään (NEW), mikä ilmaisee, että jokainen tehtävä on uusi. Kun pääset eteenpäin pelissä, voit säästää senhetkisen tilanteesi ja voit jatkaa peliäsi myöhemmin.

Kaikki kolme valintaa antavat kolmelle pelaajalle mahdollisuuden suorittaa omaa etsintäänsä. Käytä ristiohjainta miekan liikuttamiseen sen pelin kohdalle, jonka haluat valita. Koska tämä on uusi peli, näet nyt linnan portit edessäsi.

Pelin tarkoitus:
Sinun täytyy tutkia linna pohjiaan myöten ja estää Warlickin Lordia tuomasta pimeyttä maan päälle. Jos sinulla ei ole onnea, ja sinut tapetaan, sinulla on mahdollisuus aloittaa peli uudelleen paikasta, johon jäit.

Pelaaminen:
Näytössäsi on useita ruutuja:

Käytä ristiohjainta siirtääksesi osoitinta ruudussa. Paina A-näppäintä suorittaaksesi valintasi.

NÄKYMÄRUUTU

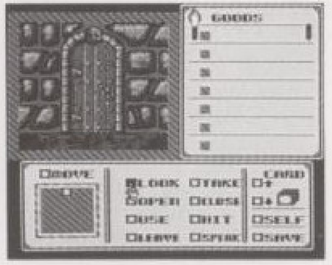
Kun liikut linnan lävitse, näet sijaintisi näkymäruudusta. Tästä ruudusta näet minkä tahansa oven tai esineen, joka on käyttökelpoinen.

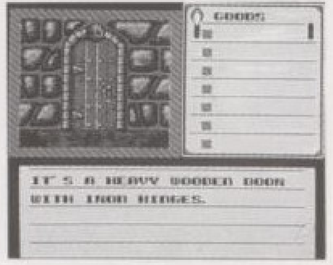
KÄSKYRUUTU:

Käskyruudussa voit käyttää hyväksesi näkymäruudun esineitä. Antaaksesi käskyn siirrä osoitin valitsemasi käskyn kohdalle ja paina A-näppäintä. Ruutu käskyn vieressä täyttyy silloin. Siirrä seuraavaksi osoitin näkymäruudussa sen esineen kohdalle jota haluat hallita, ja paina A-näppäintä.

Esimerkiksi, tutkiaksesi linnan portin, siirrä osoitin käskyn LOOK (KATSO) kohdalle ja paina A-näppäintä.

Siirrä osoitin seuraavaksi näkymäruudussa olevan oven päälle ja paina A-näppäintä. Komentoruutu vaihtuu tilapäisesti ovan rakenneselostukseksi.





Voit painaa A-näppäintä, kun olet lukenut selostuksen. Palaat silloin takaisin käskyruutuun. LOOK-käsky on yhä voimassa, joten voit jatkaa muiden esineitten tutkimista osoittamalla niitä ja painamalla A-näppäintä. Muita käskyjä voi käyttää samalla tavalla.

KÄSKYSANAT:

Alla näet jokaisen käskysanan kuvauksen.

LOOK (KATSO)

Tämä käsky auttaa sinua tutkimaan näkymäruudussa olevat esineet. Tämä on paras tapa saada tietoja tutkiessasi Linnaa. Se autta sinua päättämään, mitkä esineet ovat tärkeät.

TAKE (OTA)

Käytä tätä käskyä esineen poimimiseen. Kun olet sen saanut, se ilmesty Varusteluetteloosi (Tästä lisää myöhemmin).

OPEN (AVAA)

Käytetään ovien, laatikoiden ja muiden säilöjen avaamiseen. Sillä voi myös avata salakäytäviä. Muista avata ovet, ennen kuin yrität kulkea niistä.

CLOSE (SULJE)

Käytetään avattujen esineitten sulkemiseen.

USE (KÄYTTÖ)

Tällä käskysanalla voit käyttää mukanasi olevaa esinettä. Se näkyy varusteluettelostasi. Halutessasi käyttää esinettä valitse ensin USE-käsky. Siirrä seuraavaksi osoitin, ja paina A-näppäintä. Jos tätä esinettä käytetään toista vastaan, voit siirtää osoittimen näkymäruudussa osoittamaan esinettä tai oliota, jota vastaan asetta käytetään. Voit tällä tavalla esimerkiksi käyttää keihästä eleintä vastaan. Tämä käsky on myös käyttökelpoinen aterian tai juoman nauttimiseen.

HIT (ISKU)

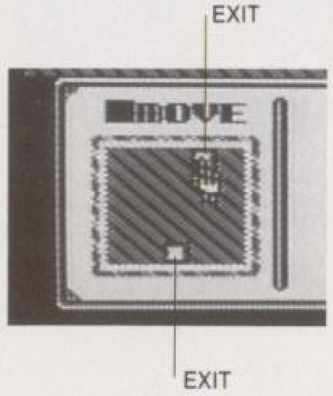
Käytä tätä käskyä halutessasi iskeä eläintä tai esinettä voimakkaasti.

LEAVE (JÄTÄ)

Tällä käskyllä voit pudottaa esineen senhetkiseen olinpaikkaasi. Voit tehdä sen keventääksesi kuormaasi tai poistaaksesi esineen, jolla ei enää ole käyttöä.

SPEAK (PUHU)

Käytä tätä komentoa lukeaksesi loitsun tai puhuaksesi eläimille, joita lähestyt etsinnässäsi.



MOVE (LIIKE)

Tämä käsky saa sinut liikkumaan linnan läpi. Käyttääksesi Movekäskyä, siirrä osoitin osoittamaan Move ja paina A-näppäintä. Voit sitten eritellä, mihin haluat liikkua siirtämällä osoittimen jonkin uloskäynnin ylle. Käytössä olevat uloskäynnit näkyvät Move-käskyn alla. Tässä näkymä ylhäältä senhetkiseen sijaintipaikkaasi. Voit myös määrätä, minne liikut siirtämällä osoitin näkymäruudussa olevan uloskäynnin kohdalle ja painamalla A-näppäintä. Aina, kun siirryt uuteen paikkaan, saat kuvauksen ympäristöstäsi.

THE CARDS (KORTIT)

Korttiruudusta näet luettelon kaikista mukanasi olevista esineistä. Vain yksi kortti on pakassa näkyvillä kerrallaan. Voit käyttää ristiohjaimen ylä- tai alaosaa vaihtaaksesi kortteja.

THE SELF BOX (ITSE)

Self-käskyllä voit käyttää esinettä itseäsi varten. Voit vaikka pukea takin päällesi Self-käskyllä. Valitse ensin USE-käsky, valitse sitten takki varusteluettelosta. Sinulta kysytään silloin, mihin takkia käytetään. Voit nyt osoittaa Self-ruutua ja paina A-näppäintä. Näin voit pukea sen yllesi.

SAVE (SÄÄSTÖ)

Voit säästää senhetkisen pelitilanteesi valitsemalla Save-käskyn. Voit sen jälkeen aloittaa pelisi uudelleen muuna ajankohtana.

Pelivihjeet:

Jos juutut paikallesi, voit painaa START- tai SELECT näppäintä, jos jotain neuvoja on annettavana, näkyvät ne tekstiruudussa. Kun olet lukenut vihjeen, paina A-näppäintä palataksesi käskyruutuun.

Säästetyn pelin uudelleen pelaaminen

Voit aloittaa pelin uudelleen myöhemmin. Kun olet painanut START-näppäintä aloittaaksesi, valitse FILE (LUETTELO) johon olit säästänyt edellisen pelisi. Sinulla on sen jälkeen kolme mahdollisuutta:

Voit pelata uudelleen säästetyn pelin valitsemalla **CONTINUE** (JATKO).

Voit peruuttaa valintasi valitsemalla **EXIT** (ULOS).

Voit aloittaa pelin alusta valitsemalla **NEW GAME** (UUSI PELI). Silloin poistuu kuitenkin aikaisempi, säästetty pelisi!

⚠ VAROITUS ⚠

Älä käytä edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Älä käytä Nintendo Entertainment Systemiäsi eikä Nintendo pelikasetteja edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Hejastus televisiosi kuvaruutu saattaa vahingoittua täydellisesti jos sen kanssa pelataan pelejä joissa esintyy esim. kiinteitä, liikkumattomia jaksoja tai alueita. Sama vahinko voi käydä jos pelattava peli asetetaan tauolle. Jos käytät hejastus televisiotasi Nintendo peleissä, Nintendo sanoutuu irti kaikista mahdollisista syntyneistä vahingoista. Mahdolliset vahingot eivät johdu viallisista Nintendo peleistä tai peliyksiköstä, koska myös muut kiinteät tai toistuvut kuvat saattavat vahingolttaa hejastus television. Lisätietoja varten, ota yhteys TV valmistajaan tai maahantuojaan.